

FAST FOOD

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum 48K	LOAD""
Spectrum 128K	Turn machine on, press ENTER
Amstrad 464	RUN" (ENTER)
Amstrad 664/6128	TAPE (ENTER) AND RUN" (ENTER)
Commodore 64/128	Type LOAD, press ENTER
ATARI ST/AMIGA	Insert disk and switch on computer

Dizzy's back! In Fast Food, Dizzy, must run around mazes scoffing loadsa food - chickens, burgers, pizzas, milkshakes - but there is a complication. . . look out for these monsters . . .

BONZO He's slow and stupid, but he could catch you if you don't keep an eye on him. Bonzo is **GREEN**.

WIZZA He's fast, but not too clever - run if he follows you, and he'll probably take the wrong turn at one of the junctions. Wizza is **YELLOW**.

PIPPA She's cute and deadly - she's deadly clever but if you're quick you can outrun her. Pippa is **ORANGE**.

FIDO He's dead sneaky - he'll try and head you off at junctions, so you should watch him carefully! Fido is **BLUE**

As well as **KETCHUP, MUSTARD, RELISH MAGIC BOOTS** and more.

CONTROLS	KEYS	JOYSTICK
ACTIONS	AMSTRAD, SPECTRUM, AMIGA, ATARI ST	
LEFT	Z	LEFT
RIGHT	X	RIGHT
UP	K	UP
DOWN	M	DOWN

Press SPACE or FIRE on your joystick to start the game. Press L to change the level that you start at.

CONTROLS	AMSTRAD	SPECTRUM	COMMODORE	AMIGA/ST
Pause	P	P	F3	P
Continue	-	-	F5	-
Quit	Q	Q	RUN/STOP	ESC
Start Level	L	L	Joystick	Joystick

PLAYING THE GAME

You get a 50 point bonus for finishing a level. After every third level completed there is a cartoon to watch, and you're given an extra life. On higher levels there are thin hedges that only Dizzy can go through which are obviously useful. There are also dead hedges which Dizzy can kick down if he gets a good run-up. If you find a way to beat a level, chances are that it will work next time too. For anyone clever enough to reach level 30, there's a big surprise!!!

WHAT YOU'LL FIND IN THE MAZES. . . .

BURGERS are blind, so they travel around the maze not knowing where Dizzy is. This makes them easy to eat.

CHICKENS just DON'T want to be eaten. They are fast and will run away from you ! The only way to catch them is to head them off.

PIZZAS don't mind being eaten - that's life when you are a pizza. They are fairly easy to catch.

MILKSHAKES are the easiest of them all-they want to be drunk. they actually come to you.

MAGIC BOOTS they double Dizzy's running speed. You'll have to think fast, but you can outrun everything.

RELISH (in a **GREEN** bottle) slows down the monsters.

MUSTARD (in a **ORANGE** bottle) freezes the monsters

KETCHUP (in a **RED** bottle) Wave bye-bye to those horrible monsters!

Also look out for **SHIELDS** which let Dizzy eat the monsters, tokens to make you **INVISIBLE** and tokens to **SLOW DOWN** or **SPEED UP** the game.

FAST FOOD

INSTRUCTION DE CHARGEMENT

Spectrum 48K	LOAD""
Spectrum 128K	ENTER
Amstrad 464	RUN" (ENTER)
Amstrad 664/6128	TAPE (ENTER) AND RUN" (ENTER)
Commodore 64/128	Tapez LOAD, ENTER
ATARI ST/AMIGA	Insérer la diskette et remettre l'ordinateur à l'efinies sur le clavier.

CONTROLS

ACTIONS

GAUCHE

DROITE

HAUT

BAS

CLAVIER

AMSTRAD, SPECTRUM, AMIGA, ATARI ST

Z

X

K

M

MANETTE

GAUCHE

DROITE

HAUT

BAS

Appuyez sur ESCAPE ou FEU sur votre manette pour commencer le jeu Appuyez sur L pour changer le niveau de départ.

CONTROLS

AMSTRAD

SPECTRUM

COMMODORE

AMIGA/ST

Pause

P

P

F3

P

Continue

-

-

F5

-

Fini

Q

Q

RUN/STOP

ESC

Le niveau de départ

L

L

Joystick

Joystick

COMMENT JOUER

Dizzy doit manger toute la nourriture dans un labyrinthe avant de passer au niveau suivant.

Vous avez une bonification de 50 points quand vous terminez un niveau.

Après la fin de chaque troisième niveau il y a un dessin animé à regarder et on vous donne au supplément de vie.

Aux niveaux supérieurs il y a de minces haies que seul Dizzy peut traverser et qui sont évidemment très utiles.

Il y a aussi des haies mortes que Dizzy peut renverser avec un bon élan.

Si vous trouvez un moyen de battre un niveau, il y a des chances que cela marchera la prochaine fois aussi.

Pour celui qui est capable d'atteindre le niveau 30 il y a une grande surprise!

Parfois d'autres choses mystérieuses tomberont dans le labyrinthe comme:

BES BOTTES

qui doublent la vitesse de course de Dizzy.

MAGIQUES

Il vous faudra penser rapidement, mais vous pouvez tout dépasser.

CONDIMENT

(dans une bouteille VERTE)
ralentit les monstres.

MOUTARDE

(dans une bouteille ORANGE)
gèle les monstres

KETCHUP

(dans une bouteille ROUGE)
Faites signe au revoir à ces monstres horribles!

Cherchez aussi des BOUCHLIERS qui permettent à Dizzy de manger les monstres, des jetons qui vous rendent invisibles et des jetons pour ralentir et accélérer le jeu.

FAST FOOD

LADENLEITUNG

Spectrum 48K	LOAD""
Spectrum 128K	ENTER
Amstrad 464	RUN* (ENTER)
Amstrad 664/6128	TAPE (ENTER) AND RUN* (ENTER)
Commodore 64/128	Taste LOAD, ENTER
ATARI ST/AMIGA	Erst dann wieder einschalten und Diskette einlegen.

CONTROLS

ACTIONS

LINKS
RECHTS
RAUF
RUNTER

TASTEN

AMSTRAD, SPECTRUM, AMIGA, ATARI ST

Z
X
K
M

JOYSTICK

LINKS
RECHTS
RAUF
RUNTER

Drücke auf SPACE oder auf "FIRE" (FEUER) auf Deinem Joystick, um das Spiel zu beginnen

	AMSTRAD	SPECTRUM	COMMODORE	AMIGA/ST
Pause	P	P	F3	P
Continue	-	-	F5	-
Quit	Q	Q	RUN/STOP	ESC
Ausgangstufe	L	L	Joystick	Joystick

SPIELVERLAUF

Bevor Dizzy zur nächsten Ebene gehen kann, muß er sämtliche Nahrungsmittel in einem Labyrinth aufessen.

Für das Beenden einer Stufe bekommst Du einen Trickfilm anschauen und bekommst ein Extra-Leben.

In den höheren Stufen gibt es dünne Hecken, welche eindeutig hilfreich sind, da nur Dizzy durch sie hindurchgehen kann.

Es gibt auch vertrocknete Hecken, die Dizzy mit entsprechendem Anlauf niederlecken kann.

Wenn Du eine gute Methode gefunden hast, eine Stufe zu überwinden, bestehen gute Chancen, diese Methode bei der nächsten Stufe auch anwenden zu können. Für jeden, der schlauehug war, Stufe 30 zu erreichen, gibt es eine Riesenüberraschung!!!

Manchesmal werden noch andere mysteriöse Dinge in das Labyrinth einfallen, wie zum Beispiel:

ZAUBERSTIEFEL verdoppeln Dizzys Laufgeschwindigkeit. Du mußt dann schnell denken, aber Du kannst allem davonlaufen.

GEWÜRZSSOßE (in einer GRÜNEN Flasche) verlangsamt die Monster.

SENF (in einer ORANGENEN Flasche) friert die Monster ein.

KETCHUP (in einer ROTEN Flasche) läßt Dich den schrecklichen Monstern endgültig Auf Wiedersehen zuwinken!

Achte auch auf **Schilder**, mit deren Hilfe Dizzy die Monster essen kann, auf **Bons**, um ihn **unsichtbar** zu machen und auf **Bons**, um das Spiel **schneller** oder **langsamer** zu machen.

FAST FOOD

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum 48K	LOAD""
Spectrum 128K	ENTER
Amstrad 464	RUN" (ENTER)
Amstrad 664/6128	TAPE (ENTER) AND RUN" (ENTER)
Commodore 64/128	LOAD, ENTER
ATARI ST/AMIGA	Inserire il dischetto e resettare il computer

CONTROLS

TASTI

JOYSTICK

ACTIONS

AMSTRAD, SPECTRUM, AMIGA, ATARI ST

SINISTRA

Z

SINISTRA

DESTRA

X

DESTRA

SU

K

SU

GIU

M

GIU

Premete Fuoco per iniziare la partita. Mouvete la leva verso l'alto e il basso per selezionare il livello partenza (L), quindi premete Fuoco.

AMSTRAD

SPECTRUM

COMMODORE

AMIGA/ST

Pausa

P

P

F3

P

Proseguimento

-

-

F5

-

Fine Partita

Q

Q

RUN/STOP

ESC

Livello di partenza

L

L

Joystick

Joystick

SVOLGIMENTO

Vi verrà assegnato un bonus di 50 punti per ciascun, livello che riuscirete a completare. Ogni tre livello portati a termine potrete vedere un cartone animato, e vi verrà concessa una "vita" in più.

Ai livello più alti, troverete delle sottili siepi che solo "Dizzy" è in grado di attraversare, e che vi saranno ovviamente molto utili.

Troverete anche delle siepi seche che "Dizzy" può spianare con un ciacio, se prende una rincorsa sufficiente.

Se scoprite un sistema efficace per completare un muro, è molto probabile che esso funzioni anche la prossima volta.

E per chi è tanto intelligente da raggiungere il trentesimo livello, c'è una grossa sorpresa!!!

COSA TROVERETE ALL'INTERNO DEI LABIRINTI..

Dizzy deve divorare tutto il cibo che si trova all'interno di un labirinto per poter passare al livello seguente.

State attenti a:

PANINI

Sono ciechi, e perciò per il labirinto senza sapere dove si trovi Dizzy. Ciò li rende facili da divorare.

POLLI

Non vogliono proprio farsi mangiare. Sono veloci e scappano via, lontano da voi! L'unico modo per acchiapparli è quello di tagliare loro la strada.

LE PIZZE

Essere mangiate non le preoccupa — in fondo è normale per una pizza. Sono piuttosto facili da catturare.

FRULLATI

Sono i più facili da prendere in assoluto — non vogliono altro che essere bevuti, vi vengono addirittura in contro!

GLI STIVALI

Che duplicano la velocità massima di Dizzy. Dovrete pensare in fretta, ma potete chiunque nella corsa.

MAGICI

LA SALSA

PICCANTE

(in una bottiglia VERDE) fa rallentare i mostri

LA MOSTARDA (in una bottiglia ARANCIONE) blocca i mostri.

IL KETCHUP (in una bottiglia ROSSA) dite addio a quegli orribili mostri!

Fate anche attenzione agli **SCUDI** che permettono a Dizzy di divorare i mostri, ai buoni che vi rendono **INVISIBILI** ed a quelli che consentono di

RALLENTARE o **ACCELERARE** il gioco.

FAST FOOD

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K	LOAD""
Spectrum 128K	ENTER
Amstrad 464	RUN" (ENTER)
Amstrad 664/6128	TAPE (ENTER) AND RUN" (ENTER)
Commodore 64/128	LOAD, ENTER
ATARI ST/AMIGA	Insertir el dischetto e resettare il computer

CONTROLS	TECLAS	PALANCA
ACTIONS	AMSTRAD, SPECTRUM, AMIGA, ATARI ST	
IZQUIERDA	Z	IZQUIERDA
DERECHA	X	DERECHA
ARRIBO	K	ARRIBO
ABAJO	M	ABAJO

Pulsar L para cambiar el nivel con que empezéis. Pulsar space (Espacio o Fuego en vuestra palanca para empezar el juego.

	AMSTRAD	SPECTRUM	COMMODORE	AMIGA/ST
Pausa	P	P	F3	P
Proseguimento	-	-	F5	-
Regresar	Q	Q	RUN/STOP	ESC
Cambiar	L	L	Joystick	Joystick

ELJUEGO

Dizzy debe comer toda la comida en el laberinto antes de que pueda ir al próximo nivel.

Conseguiréis una prima de 50 puntos por terminar un nivel.

Después de cada tercer nivel completado hay un dibujo animado que ver, y se os da una vida extra.

En niveles más altos hay setos poco densos que sólo puede atravesar Dizzy y que son claramente útiles.

Hay también setos muertos que Dizzy puede echar abajo a puntapiés si consigue una buena carrera cuesta arriba.

Si descubres un modo de sobrepasar un nivel, lo más probable es que funcione también la próxima vez.

Para el que sea suficientemente listo y alcance el nivel 30, hay una gran sorpresa!!!

A veces otras cosas misteriosas caerán en el laberinto, como:

BOTAS MAGICAS que doblan la velocidad de Dizzy cuando corre. Tendrás que pensar rápidamente, pero puedes dejarlo todo atrás!

SALSA DELICIOSA (en una botella VERDE) hace que los monstruos vayan más despacio

MOSTAZA (en una botella NARANJA) congela a los monstruos

SALSA DE TOMATE (en una botella ROJA) dice adiós los monstruos También busca los ESCUDOS que permiten a Dizzy que como a los monstruos, insignias que te hacen INVISIBLE e insignias para DISMINUIR O AUMENTAR la velocidad del juego

This program, including code, graphics, music and artwork are the copyright of CodeMasters Software Co. Ltd and no part may be copied, stored, transmitted or reproduced in any form or by any means, hired or lent without the express permission of CodeMasters Software Co. Ltd.

PUBLISHED BY CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LTD.